

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial yaitu ekonomi, sejarah, sosiologi, geografi, ilmu politik, psikologi, dan antropologi. Ilmu pengetahuan sosial juga dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Kajian pembelajaran IPS bukan hanya mengutamakan pengetahuan saja, akan tetapi dalam pembelajarannya terdapat nilai dalam memaknai arti kehidupan dan mengutamakan keterampilan sosial siswa.

Ilmu pengetahuan sosial memiliki ciri khas tersendiri, seperti yang diungkapkan Sapriya (2009, hlm. 7) bahwa IPS sebagai mata pelajaran pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah sifat terpadu (*intergrated*) dari sejumlah mata pelajaran, dengan tujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik. Sehingga pengorganisasian materi atau bahan pelajaran yang disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik.

Pemahaman konsep merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran IPS, yang memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada siswa bukan hanya sebagai hafalan saja tetapi lebih dari itu. Materi pembelajaran IPS dipersiapkan untuk menyegarkan ingatan bukan untuk dihafal (Sapriya, 2007, hlm. 16).

Banyaknya bidang kajian dalam pembelajaran IPS menuntut siswa untuk memiliki pemahaman konsep pada setiap kajian disiplin ilmu yang ada. Pemahaman menuntut adanya proses pengolahan informasi menjadi sesuatu yang dapat dihubungkan dengan apa yang sudah diketahui sebelumnya (Hasan, 1996, hlm. 108). Tanpa adanya pemahaman konsep maka sebuah pemahaman dalam suatu pembelajaran tidak akan terjadi, karena suatu

Yosefin Candra Erladini, 2017

EFEKTIVITAS TEKNIK PERMAINAN PUZZLE DALAM PEMAHAMAN KONSEP PEMBELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 40 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

informasi tidak dapat diolah apabila salah satu bagiannya tidak tercapai (Risandi, 2012, hlm. 3).

Pemahaman konsep sangatlah penting dalam pembelajaran karena dengan memahami sebuah konsep maka kedepannya siswa akan mampu menerapkan konsep-konsep yang ada dalam kehidupan sehari-hari, pentingnya pemahaman konsep juga didukung oleh Pusat Kurikulum (dalam Meisendi, 2013, hlm. 3) yang mengatakan bahwa ketika pemahaman konsep pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari hal ini dapat mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi masalah yang terjadi sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya dalam proses pembelajaran untuk membuat siswa memahami setiap konsep materi yang diajarkan sering mengalami kendala. Pertama, ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menafsirkan salah satu konsep dari materi yang telah diajarkan, siswa seringkali masih bingung dan tidak mengerti mengenai konsep-konsep pada materi tersebut. Kedua, banyak siswa belum mampu memberikan contoh secara tepat dari materi IPS yang telah diajarkan, misalnya saat guru memberikan pertanyaan kepada siswa di pertengahan pembelajaran mengenai contoh dari salah satu konsep IPS, siswa asal ketika memberikan contoh. Ketiga, sebagian besar siswa belum bisa membuat kesimpulan atau ringkasan mengenai materi yang diajarkan dengan bahasanya sendiri, siswa seringkali masih terpaku kepada teks sehingga bahasa yang digunakan masih sama dengan yang terdapat pada buku. Keempat, siswa belum mampu mengkalsifikasi atau mengkategorikan konsep-konsep mengenai materi yang dipelajari dikelas, siswa seringkali masih terlihat bingung dan masih belum tepat mengkategorikan konsep yang dipelajari. Kelima, sebagian besar siswa belum bisa menemukan inferensi dari sebuah konsep atau suatu pola dari konsep yang diberikan oleh guru. Keenam, siswa masih belum bisa

membandingkan sebuah konsep dengan konsep lainnya atau siswa masih belum mampu menemukan keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lainnya secara bersamaan, misalnya ketika siswa diminta untuk memberikan penjelasan mengenai keterkaitan konsep interaksi manusia dengan konsep ekonomi yang terjadi di pasar, siswa masih belum bisa menjelaskan keterkaitan kedua konsep tersebut secara bersamaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat digambarkan bahwa fenomena umum pembelajaran IPS cenderung kurang menyenangkan dan kurang mendapat perhatian bahkan kurang disukai siswa sehingga akan memicu rendahnya pemahaman siswa mengenai konsep-konsep materi IPS karena situasi yang terjadi tidak sesuai dengan indikator-indikator pemahaman konsep. Indikator dari pemahaman konsep menurut Anderson dan Kratwohls (dalam Kuswana, 2012, hlm. 18) yaitu mampu menafsirkan, memberikan contoh, mengklasifikasikan, meringkas, menarik inferensi, membandingkan, dan menjelaskan. Sedangkan menurut Killpatrick dan Findell (Poerbotami, 2008, hlm. 36) mengemukakan bahwa indikator pemahaman konsep antara lain yaitu Kemampuan menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, kemampuan mengklarifikasi objek-objek berdasarkan dipenuhi atau tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, kemampuan memberikan contoh dan *counter example* dari konsep yang dipelajari, serta kemampuan mengembangkan syarat perlu dan atau syarat cukup suatu konsep.

Salah satu penyebab rendahnya pemahaman konsep siswa adalah proses pembelajaran yang berpusat pada guru, siswa tidak terlibat dalam mengkonstruksi pengetahuannya karena hanya menerima informasi yang disampaikan searah dari guru (Saragih, 2012, hlm. 369). Permasalahan rendahnya pemahaman konsep perlu mendapatkan perhatian yang lebih baik lagi karena hal tersebut sering terjadi dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS.

Pemahaman konsep IPS siswa adalah salah satu dari tujuan pembelajaran IPS yang apabila tidak tercapai maka tidak akan tercapai pula tujuan lainnya. Oleh karena itu, harus adanya perubahan yang dilakukan dalam proses

pembelajaran agar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Karena pemahaman mengenai konsep IPS merupakan kemampuan yang bukan hanya sekedar mengetahui dan mengingat materi atau konsep-konsep IPS yang dipelajari dikelas saja, tetapi pemahaman konsep IPS juga memerlukan pengembangan yang lebih jauh.

Hendaknya guru membelajarkan siswa memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa sehingga konsep mudah dipahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa (Komalasari, 2013, hlm. 84). Untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi konsep IPS dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, salah satunya dengan menggunakan teknik yang sesuai. Salah satu teknik tersebut yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas misalnya dengan menggunakan teknik permainan dalam proses pembelajaran.

Permainan merupakan cara seseorang dalam mengimplementasikan pembelajaran, dalam permainan juga terdapat unsur kesenangan, dilakukan atas keinginan sendiri, dan tanpa adanya unsur paksaan (Sari, 2009, hlm. 105). Penggunaan teknik permainan dalam proses pembelajaran diharapkan akan membuat siswa menikmati pembelajaran, merasa senang, dan tidak sadar jika sebenarnya mereka sedang belajar. Salah satu teknik permainan yang sesuai dengan kriteria tersebut yaitu menggunakan teknik permainan *puzzle*. Seperti yang dijelaskan oleh Gunarto (2014, hlm. 29) siswa yang merasa senang dan menikmati proses pembelajaran akan menunjukkan adanya minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran, jika minat dalam belajar sudah tercapai maka secara otomatis pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran akan tercapai.

Permainan *puzzle* memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda karena terdapat berbagai macam *puzzle* yang dapat dimainkan oleh anak, misalkan *puzzle* logika, *puzzle* geometri, *puzzle* konstruksi, dan masih banyak lagi. Masing-masing *puzzle* tersebut mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda misalnya *puzzle* logika siswa harus bisa merangkai kepingan-kepingan

puzzle dengan bentuk yang berbeda-beda menjadi rangkaian gambar yang utuh (Sudono, 2000, hlm. 45). Dengan adanya penggunaan teknik permainan *puzzle* ini siswa diharapkan akan lebih mudah mempelajari dan memahami pembelajaran IPS. Selain itu Sodono (2000, hlm. 35) menjelaskan kembali bahwa permainan *puzzle* juga dapat meningkatkan kecerdasan yang ada pada diri siswa, meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat siswa untuk belajar berkonsentrasi, melatih koordinasi tangan dengan belajar untuk memecahkan masalah yaitu menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, selain itu permainan *puzzle* juga dapat melatih kesabaran karena dalam menyusun *puzzle* membutuhkan waktu yang tidak sebentar dan tidak bisa dikerjakan dengan cara yang tergesa-gesa.

Penelitian tentang teknik permainan *puzzle* pernah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Nida Rosa Kumala dengan judul “Pengembangan *Ecoliteracy* melalui Tugas Pembuatan *Puzzle* Berbahan Dasar Barang Bekas dalam Pembelajaran IPS”. Penelitian ini menjelaskan bahwa dengan menggunakan *puzzle* yang dibuat dari barang bekas perkembangan *ecoliteracy* siswa terus mengalami kenaikan dimana pengetahuan siswa mengenai konsep *ecoliteracy* serta kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya bertambah dan memiliki kesadaran untuk memelihara alam. Dengan menggunakan *puzzle* tersebut pembelajaran dikelas lebih menyenangkan karena dalam proses pembelajaran menyisipkan teknik permainan didalamnya. Kedua, penelitian mengenai teknik permainan *puzzle* juga telah dilakukan oleh Susanto, dkk yaitu “Pembuatan *Game Puzzle* Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Menggunakan *Game Maker*”. Penelitian ini menjelaskan bahwa *puzzle* gambar yang dibuat merupakan sebuah permainan dengan cara menyusun gambar-gambar yang sudah dipotong secara acak menjadi gambar sempurna. Program gambar *puzzle* ini juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir, karena harus menyelesaikan permainan dengan cepat untuk mendapatkan nilai waktu yang lebih baik daripada sebelumnya.

Pernyataan-pernyataan yang telah dijelaskan diatas dapat menggambarkan bahwa, strategi pembelajaran dengan menerapkan teknik permainan terutama permainan *puzzle* mampu membuat siswa mengalami perubahan yang positif dalam proses pembelajaran. Suasana menyenangkan yang dirasakan siswa saat pembelajaran berlangsung diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami setiap konsep-konsep dari materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian kuasi eksperimen mengenai efektifitas dari teknik permainan *puzzle* dalam memahami konsep-konsep materi IPS. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Efektivitas Teknik Permainan *Puzzle* dalam Pemahaman Konsep Pembelajaran IPS di SMP Negeri 40 Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, adapun rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Seberapa besar tingkat efektivitas dari penerapan teknik permainan *puzzle* terhadap pemahaman konsep IPS di kelas eksperimen?
- b. Seberapa besar tingkat efektivitas dari penerapan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep IPS di kelas kontrol?
- c. Adakah perbedaan yang signifikan mengenai pemahaman konsep IPS antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini terdiri atas dua tujuan umum dan tujuan khusus

a. Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendapatkan gambaran mengenai efektivitas penggunaan teknik permainan *puzzle* dalam pemahaman konsep IPS siswa pada pembelajaran IPS di SMP Negeri 40 Bandung.

b. Tujuan Khusus

- 1) Mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas dari penerapan teknik permainan *puzzle* dalam pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan teknik permainan *puzzle* di SMP Negeri 40 Bandung.
- 2) Mengetahui seberapa besar tingkat efektivitas dari penerapan pembelajaran konvensional dalam pemahaman konsep pembelajaran IPS siswa kelas kontrol di SMP Negeri 40 Bandung.
- 3) Mendeskripsikan perbedaan pemahaman konsep IPS yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SMP Negeri 40 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, pihak sekolah yang bersangkutan dan bagi peneliti. Secara operasional, manfaat yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat yang dapat dijadikan acuan bagi pengajar IPS pada umumnya dan khususnya berkaitan dengan upaya meningkatkan pemahaman konsep IPS siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan teknik permainan *puzzle*.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi guru

Meningkatkan kinerja dan profesionalisme guru dikelas, serta sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta kreatifitasnya dalam mengelola proses pembelajaran IPS dengan menggunakan dan mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan beragam salah satunya dengan menggunakan teknik permainan *puzzle*. Sehingga guru-guru disekolah akan lebih terdorong semangatnya untuk berusaha meningkatkan

kualitas dirinya sebagai pendidik yang dituntut untuk mampu menunjukkan sikap keprofesionalannya.

2) Bagi Siswa

Dengan adanya teknik permainan *puzzle* ini siswa dapat merasakan belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar yang tinggi dan dapat meningkatkan pemahaman konsep yang baik terutama dalam pembelajaran IPS.

3) Bagi Pihak Sekolah

Memberikan masukan baru mengenai cara belajar dengan menggunakan teknik permainan *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran IPS.

4) Bagi Peneliti

Mengetahui seberapa besar pengaruh teknik permainan *puzzle* terhadap pemahaman konsep pembelajaran IPS, serta memberikan acuan untuk peneliti selanjutnya agar mampu memberikan inovasi-inovasi baru dalam kegiatan pembelajaran.

E. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I: Pendahuluan

Merupakan pembahasan bagian awal dari penulisan skripsi yang memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat penelitian, manfaat teoritis maupun manfaat praktis, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II: Kajian Pustaka

Merupakan pembahasan mengenai konsep-konsep dan teori-teori para ahli yang terkait dengan permasalahan yang diangkat untuk menganalisis permasalahan dalam penulisan hasil penelitian dan menjadikannya sebagai kerangka berfikir.

Bab III: Metode Penelitian

Merupakan pembahasan mengenai metode penelitian secara rinci serta tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Tahapan yang dipaparkan dalam bab ini dimulai dari metode penelitian yang dipakai, tahap persiapan, prosedur pelaksanaan, dan analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Merupakan pembahasan mengenai uraian hasil pelaksanaan penelitian dan analisis data yang didasarkan pada data, fakta, yang diperoleh selama penelitian, dan informasi-informasi yang didapat dari sumber yang dapat dipertanggungjawabkan.

Bab V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Merupakan pembahasan mengenai simpulan, implikasi penelitian secara keseluruhan serta rekomendasi yang diberikan oleh peneliti.